

キャラクター名  プレイヤー名

響

メインクラス	スカウト	Lv.1:	シーフ	レベル	13
サポートクラス	ガンスリンガー	Lv.1:	ガンスリンガー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	アーシアン			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	18	25	9	8	12	8
ボーナス	6	6	8	3	2	4	2
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正			1				
能力値	6	9	9	3	4	5	4

HP	118
MP	106
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ガンパード	10m	0	19	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ガンバトルヘルム					6			-1
胴部	ガンバトルウォーマー					5			
補助	盗賊の籠手				1	4			
装身具	アスリートギア								
能力値			9	0	9	0	5	13	11
スキル						2	2		
その他				17					
総計(右)			9	36					
総計(左)					10	17	7	13	10
総計(両)									m
ダイス数			4 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+ 3 d
トラップ解除	9		2	11	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ d
呪歌判定	5			5	+ d
錬金術判定	9			9	+ d

現在重量： 0

最大重量： 18

所持金： -100

預金・借金： 2000

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アーシアン：事故	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする							
ワイドアタック	5	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果：	武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]							
バタフライダンス	★		パッシブ					
効果：	回避+1d							
インタラプト	★		効果参照				シナリオ1回	
効果：	タイミングパッシブ、アイテム以外でスキル妨害							
ジャストディフェンス	1	3	判定直後		自身		シーンs	
効果：	回避+2							
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身		盾非装備	
効果：	回避判定と同時使用回避に+sl+2							
アームズマスタリー：魔導銃	★		パッシブ				魔導銃使用	
効果：	命中+1d							
キャリバー	★		アイテム					
効果：	キャリバー取得							
キャリバーガンパード	1		アイテム					
効果：	攻撃+slx3 重量6 部位:双							
ワンコインショット	5	4	ダメージロール直前		自身		魔導銃使用	
効果：	対象の物理、魔防-slx3で判定							
エクシードショット	3		マイナー		自身		魔導銃使用	
効果：	ダメージ+slx10 武器は使用不可に							
ワイドストーム	3	3	効果参照		自身			
効果：	タイミング:メジャーアクション判定:命中の武器攻撃を行うシーフ及び上級スキルと同時に使用する ダメージ+sl d							
テンポラリリペア	★	15	フリー				シーン1	
効果：	魔導銃の破壊、使用不可を治す							
バレットマーク	★		ワンコインショット		自身			
効果：	対象に1でもダメージ与えたら物防魔防-15 シーン継続							
カウンターショット	★		判定直後	武器	単体	命中	シナリオ1回 魔導銃使用	
効果：	対象の命中判定を達成値に命中判定を行い成功で対象の攻撃失敗							

所持品

現在重量： 0

最大重量： 18

所持金： -100

預金・借金： 2000

